

## GDD GALAXY

### IDEA:

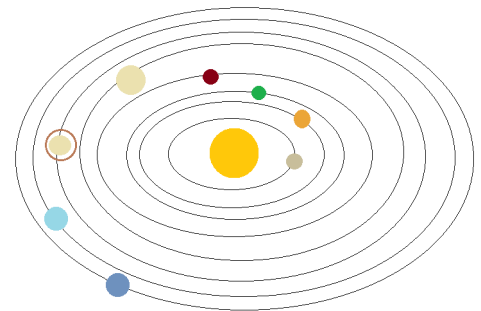
En nuestro caso vamos a crear un proyecto que está basado en el movimiento del sistema solar y respetando las rotaciones y traslaciones de los planetas, pero cambiando el cómo se ven los planetas por otras cosas como por ejemplo algún objeto cotidiano, pero como lo más relevante es el código que hay detrás la idea de diseño se pensara por el final

### ELEMENTOS:

Los elementos de la simulación serán los 8 planetas del sistema solar más el sol y si se puede se añadirán también las lunas de cada planeta

### CONCEPTO:

Como se ve el concepto de lo que queremos hacer es básicamente el sistema solar como todos lo conocemos, nada muy complicado, lo único que cambiará serán los colores de los planetas y el fondo, que todo esto tendrá un toque un poco más de ciencia ficción.



### ARQUITECTURA:

En principio, con la arquitectura vista en clase lo principal que usaremos será el tema de la herencia donde en un principio todos los planetas heredarán del sol para girar en torno a él. Pero también haremos uso de los transform, aplicando rotaciones, posiciones etc. con los métodos vistos en clase, como por ejemplo el "Quaternion".